

## Note d'intention projet

Dos Santos Ferreira Julie

DN MADE DG3 SC

### Rappel de l'article :

À l'issue de mon article intitulé « Mascottes numériques : impossible de résister » et de ma problématique « en quoi le graphisme numérique renforce-t-il le rôle des mascottes comme outil d'engagement et de manipulation ? », j'ai analysé leur capacité graphique à susciter de l'engagement. À travers le projet, j'aimerais explorer la possibilité de déplacer les codes commerciaux de la mascotte vers des secteurs à impact plus sociétal, plus militants. Elle serait un signe graphique porteur de sens et capable de soutenir la réflexion collective.

### Contexte :

En 2022, près d'un Français sur quatre qualifie son état de santé mentale de moyen ou mauvais. Ces chiffres sont en augmentation sur toutes les catégories, et plus élevés chez les femmes et les personnes âgées entre 18 et 24 ans (Baromètre Santé 2022, Santé Publique France). Malgré ces chiffres inquiétants, les troubles psychiques demeurent encore un sujet considéré comme tabou pour 73 % des Français d'après un baromètre mené en 2022 par la Fondation Aesio et l'institut de sondage IFOP. Selon l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS), la santé mentale correspond à un état de bien-être mental qui nous permet de faire face aux sources de stress de la vie, de réaliser notre potentiel, de bien apprendre et de bien travailler, et de contribuer à la vie de communauté. C'est une composante essentielle de l'état d'un individu au même titre que celle physique. Néanmoins, cette définition optimiste peine à se concrétiser dans les moyens de communication et les campagnes de sensibilisation. Les discours restent distants et pathologiques ce qui accentue les stéréotypes et le manque d'inclusion liés aux souffrances mentales.

### Commanditaire :

**Nightline France** est une association française à but non-lucratif créée en 2016 qui agit pour l'amélioration de la santé mentale des jeunes et des étudiants à une échelle individuelle et collective. Ils agissent pour libérer la parole et déstigmatiser cette cause pour tous. L'organisme met en place des actions de soutien, d'orientation et de sensibilisation, leur mission est d'offrir des ressources accessibles aux jeunes. Parmi leurs activités, on retrouve des lignes d'écoute nocturnes, des ressources et des campagnes pour prendre soin de soi et des autres.

### Problème à résoudre et objectif :

Pour étendre ses actions de sensibilisation, **Nightline France** souhaite élargir et découvrir de nouvelles formes de médiations graphiques, numériques et interactives. Dans ce contexte, le projet propose d'intégrer des mascottes comme objet visuel central de la narration graphique. Les mascottes ne sont pas une représentation de l'association, mais une incarnation, une visualisation des états psychiques qui sont invisibles. Ces personnages permettent aux individus de ressentir ce qui ne se voit pas et d'être guidé dans l'exploration des émotions.

Cette approche soulève plusieurs points de tension. Comment représenter des états mentaux invisibles de manière incarnée et sensible ? Dans quelle mesure le designer graphique peut-il rendre visible les troubles émotionnels sans les stéréotyper ? De quelle manière la forme graphique d'une mascotte peut-elle faire ressentir des sensations à un utilisateur ?

Ainsi, l'objectif de cette démarche est de rendre les enjeux du bien-être mental plus abordables, plus participatifs et surtout moins intimidants. Le but est de créer un support qui puisse être un espace d'information et de rencontre vivant pour en apprendre davantage sur les tensions intérieures.

### Concept et développement graphique et interactif du projet :

Dans la conception du projet, j'ai imaginé réaliser l'interface UX/UI d'une fresque interactive accessible en ligne depuis le site web de **Nightline France**.

### Première étape : la navigation par zone de sensibilité

L'utilisateur arrive sur une interface graphique dans laquelle il peut explorer librement différentes émotions. Selon les mouvements, la position de sa souris, il fait émerger une zone sensible correspondant à un état mental : anxiété, fatigue, dépression, burn-out... Chaque zone est incarnée par une mascotte qui représente visuellement cette sensation. Une forme texturée qui incarne une émotion, un univers.

### Deuxième étape : des émotions à l'information

En fonction de l'état auquel il s'identifie le plus, l'utilisateur peut cliquer sur cette mascotte pour accéder à un espace **didactique**. Ici, il y retrouve des rubriques, des ressources informatives pour agir (centres spécialisés, services d'écoute...).

### Troisième étape : créer sa propre boîte à outils

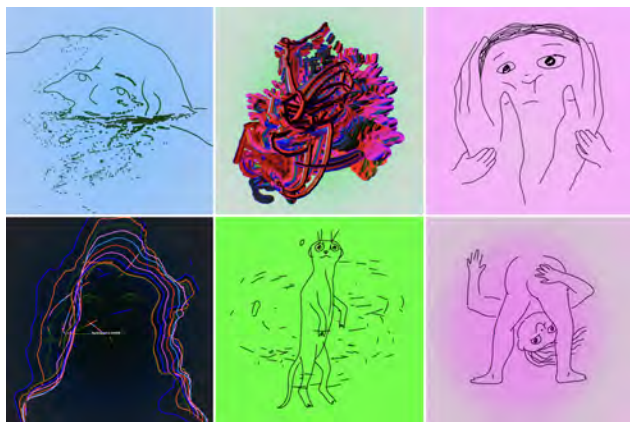
Pour finir, ce projet propose une dimension créative et jouable. L'utilisateur peut récolter l'ensemble des mascottes et des ressources rencontrées pour composer sa fresque personnelle. Cette composition sera exportable en image ou en PDF pour être partagée sur les réseaux sociaux ou être imprimée comme un poster panoramique.

### Cible :

Ce projet s'adresse aux adolescents, aux jeunes adultes/étudiants (13-25 ans), des individus confrontés à la pression scolaire, à la précarité et au commencement d'une vie professionnelle. Dans cette tranche d'âge, nous n'avons pas encore les armes pour gérer nos émotions. Ainsi, cette fresque interactive peut servir d'outil d'initiation et de connaissance de soi pour mieux appréhender notre esprit.

### Références graphiques :

Le film interactif **Brainstream** réalisé par Caroline Robert en 2021, offre une immersion dans l'activité cérébrale d'une jeune fille. En ligne avec d'autres participants, nous ne suivons pas un parcours linéaire, mais nous explorons un espace mental avec des interactions, des réactions pour construire notre propre parcours.



<https://caroline-robert.com/>

**Brainstream**, Caroline Robert, AATOAA Studio, 2021, film interactif.

Ce roman graphique encourage les lecteurs à regarder au-delà du visible et à se connecter à ce que l'on ressent, à l'expérience humaine. Cet ouvrage montre comment des formes, des textures, des personnages peuvent dépeindre les nombreuses sensations qui nous suivent chaque jour.



<https://www.andypizza.com/invisiblethings>

**Invisible Things**, Andy J. Pizza, Sophie Miller, Chronicles Books, 2023, 52 pages.

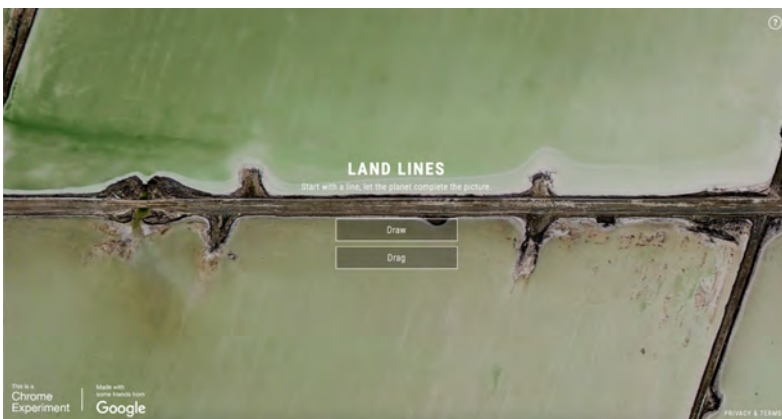
Cette expérience interactive accessible depuis un navigateur, nous plonge dans une déambulation en forêt. De manière totalement libre, l'utilisateur contrôle un personnage crayonné entouré de dessins faits à la main, de paysages graphiques texturés et de 3D.



<https://www.aatoaa.com/waytogo>

**Way to go**, Vincent Morisset, 2015, expérience interactive.

Ce projet utilise le tracé de la souris de l'utilisateur pour observer des données géographiques. En traçant des lignes, les paysages se juxtaposent, se superposent pour former une carte unique et personnelle.



<https://lines.chromeexperiments.com/>

**Land Lines**, Zach Lieberman, Matt Felsen, Google Data Arts, 2016, site web interactif.